



world**skills**
Russia

Основы HTML5

Создание форм HTML 5



worldskills
Russia

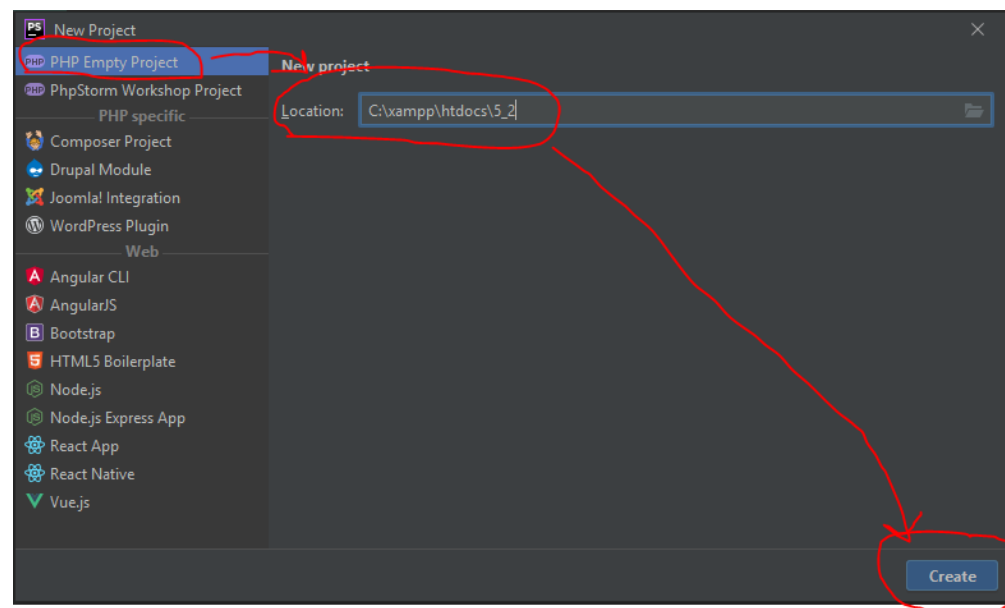
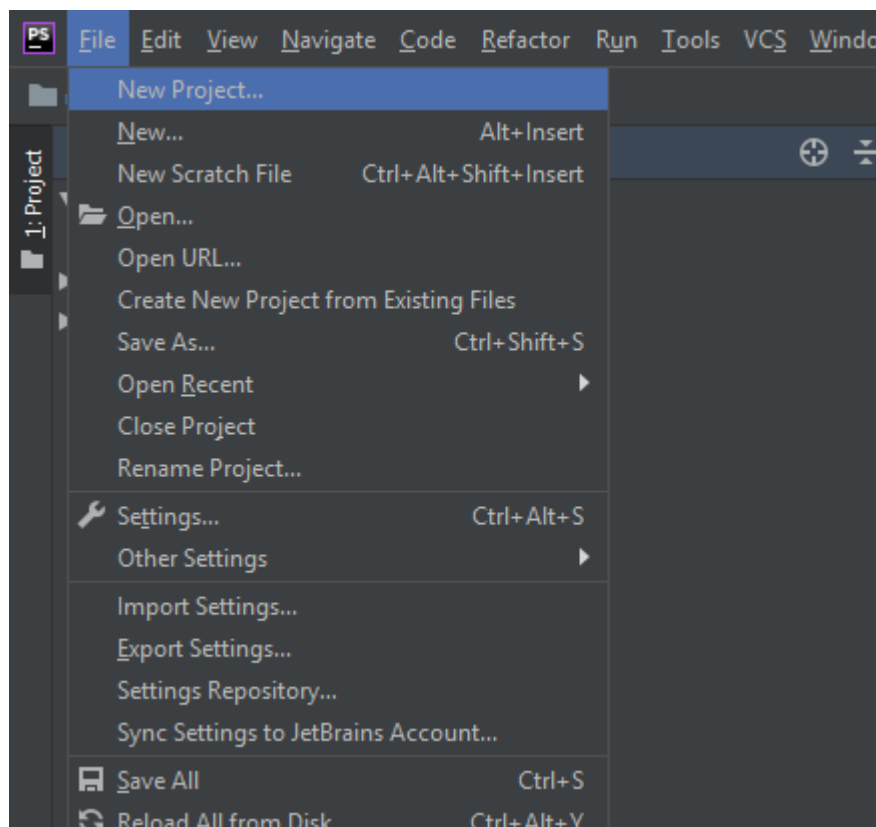
Практическое задание



Задание



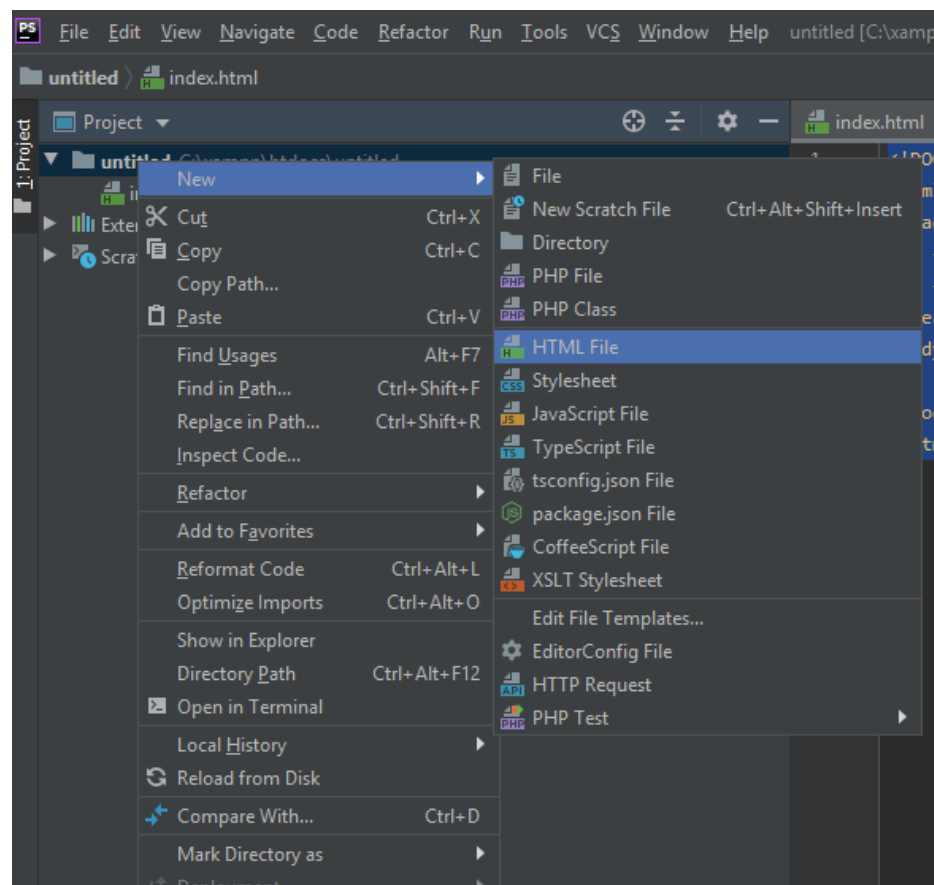
С помощью phpStorm создайте новый проект 5_3



Задание



С помощью phpStorm создайте новый документ index.html





Задание

Создайте форму (анкета сотрудника)

`<form action= "#" >`

`</form>`

Последующие задания должны выполняться с учетом создания формы-анкеты сотрудника, поля должны быть логически связаны.



Задание

Создайте в форме кнопку отправки

`<input type = "submit" value = "Отправить">` определяет кнопку отправки.

Кнопка отправки используется для отправки данных формы на сервер. Данные отправляются на страницу, указанную в атрибуте `action` (действие) тега `form` (форма).

Задание



Создать различные поля ввода

- **< input type = "number" >** - поле должно содержать цифры. Вы можете ограничить диапазон номеров, полученных через атрибуты min и max (минимальное и максимальное число). Атрибутом step вы можете указать допустимый номер шага.
- **<input type = "range">** - это поле, которое может содержать значения в определенном диапазоне. Он отображает слайдер, который можно перетаскивать с помощью мыши. Номера ограниченного диапазона, полученные через атрибуты min и max. Атрибут step определяет допустимый номер шага.
- **<input type = "search">** определяет поле поиска (например, может использоваться для создания поиска по сайту).

Задание



Создать различные поля ввода 2

- **<Input type = email>** - это поле должно содержать ваш адрес электронной почты. Введенное в поле значение автоматически проверяется перед отправкой на сервер.
- **<Input type = url>** - поле должно содержать адрес URL (автоматически проверяется перед отправкой на сервер).
- **<Input type = tel>** определяет поле для ввода номера телефона. С атрибутом **pattern** вы можете установить формат полученного телефонного номера (с помощью регулярных выражений).
- **<Input type = color>** - цвет



Задание

Создать различные поля ввода 3

`<input type=date>` - выберите поле даты

`<input type=time>` - поле выбора времени

`<input type=datetime>` - объединяет функции обоих вышеперечисленных элементов, позволяя выбрать дату и время

`<input type=month>` - позволяет выбрать месяц, сохраняя его внутри как число от 1 до 12

`<input type=week>` - позволяет выбрать неделю, сохранить внутренний формат 2010-W37 (неделя 37, 2010) и выбрать с помощью средства выбора даты.



Задание

Создать различные поля ввода 3

<input type=date> - выберите поле даты

<input type=time> - поле выбора времени

<input type=datetime> - объединяет функции обоих вышеперечисленных элементов, позволяя выбрать дату и время

<input type=month> - позволяет выбрать месяц, сохраняя его внутри как число от 1 до 12

<input type=week> - позволяет выбрать неделю, сохранить внутренний формат 2010-W37 (неделя 37, 2010) и выбрать с помощью средства выбора даты.



Валидация

Пройдите валидацию страницы

<http://validator.w3.org/>

Исправьте все ошибки и предупреждения



Задание

Добавьте подсказки атрибутом placeholder

```
<input type="text"... placeholder="John Doe">
```



Задание

Добавьте обязательные поля атрибутом **required**

```
<input type="text"... required="true">
```



Задание

Объедините элементы ввода уже расположенные на форме

Прмер:

```
<fieldset>  
  <legend>Описание</legend>  
  <input ... /> <br />  
  <input ... /> <br />  
</fieldset>
```



Видео в HTML5

Тег `<video > </video>`

- **src** - источник элемента, задающий URL видео-файла.
- **width** и **height** - размеры видео изображения — иначе элемент будет по умолчанию использовать просто собственную ширину и высоту видео файла. Если задать одно из значений, то браузер задаст размер неопределенной размерности, чтобы сохранить пропорции изображения видео.



Видео в HTML5 (атрибуты)

- **controls** - если этот логический атрибут присутствует, браузер будет отображать свои собственные элементы управления для воспроизведения и громкости. Если он отсутствует, пользователь будет видеть только первый кадр (или определенное изображение poster) и не сможет воспроизвести видео, если только воспроизведение фильма не включается где-то в коде JavaScript или не создаются собственные индивидуальные элементы управления.
- **autoplay** - атрибут дает браузеру указание, начинать воспроизведение видео автоматически.



Видео в HTML5 (атрибуты 2)

- **poster** - атрибут указывает на изображение, которое браузер будет использовать во время загрузки видео, или пока пользователь не начнет воспроизведение видео. Если он отсутствует, вместо него будет использоваться первый кадр видео.
- **loop** - является логическим атрибутом, он приводит к циклическому повторению воспроизведения видео.
- **autobuffer** - если вы совершенно уверены, что пользователь захочет активировать видео, но вы не хотите использовать autoplay, можно задать логический атрибут autobuffer. Он говорит браузеру, чтобы загрузка медиа начиналась немедленно, предполагая, что пользователь будет воспроизводить видео.



Задание

Добавить 2 видео на страницу, по URI и с ПК

```
<video  
  src="myVideo.ogv"  
  width="320"  
  height="240"  
  controls  
  poster="image.jpg">
```

```
</video>
```



Задание

Добавить 2 аудиозаписи на страницу, по URI и с ПК

`<audio> </audio>`

** Те же атрибуты что и у видео*



Canvas

Элемент **Canvas** -это холст, который позволяет рисовать на веб-страницах произвольные фигуры с помощью **JavaScript** (или других клиентских скриптов).

Объекты	Описание
<code>moveTo(x,y)</code>	Устанавливает координаты точки, из которой начнется рисование следующего объекта.
<code>lineTo(x,y)</code>	Рисует прямую линию.
<code>arc(x,y,радиус,нач_угол,конеч_угол)</code>	Рисует круг. Угол необходимо задавать в радианах, а не в градусах ($\text{радианы} = (\text{Math.PI}/180) * \text{градусы}$)
<code>rect(x, y, ширина, высота)</code>	Рисует прямоугольник.



Задание

Создайте холст 1 по примеру

```
<canvas id = 'draw' width = '300' height = '200' style = 'border:1px solid'></canvas>
```

```
<script type = 'text/javascript'>  
  var canvas = document.getElementById("draw");  
  var x = canvas . getContext("2d");  
  x . fillRect(50, 40, 55, 55); // Рисует закрашенный прямоугольник.  
  x.strokeRect(150,70,55,55); //Рисует не закрашенный прямоугольник.  
  x.clearRect(68,57,20,20); // Очищает указанную зону делая ее полностью  
прозрачной.  
</script>
```



Задание

Создайте холст 2 по примеру

```
<canvas id = 'draw' width = '400' height = '150' style = 'border:1px solid'>
  </canvas>
  <script type = 'text/javascript'>
    var canvas = document.getElementById("draw")
    var x = canvas . getContext("2d");
    x.fillStyle = "green";
    x . fillRect(10, 40, 65, 65);
    x.strokeStyle = "#FF45FF";
    x . strokeRect(100, 40, 65, 65);
    x.fillStyle = "rgb(255,73,73)";
    x . fillRect(190, 40, 65, 65);
    x.fillStyle = "rgba(255,73,73,0.5)";
    x . fillRect(280, 40, 65, 65);
  </script>
```

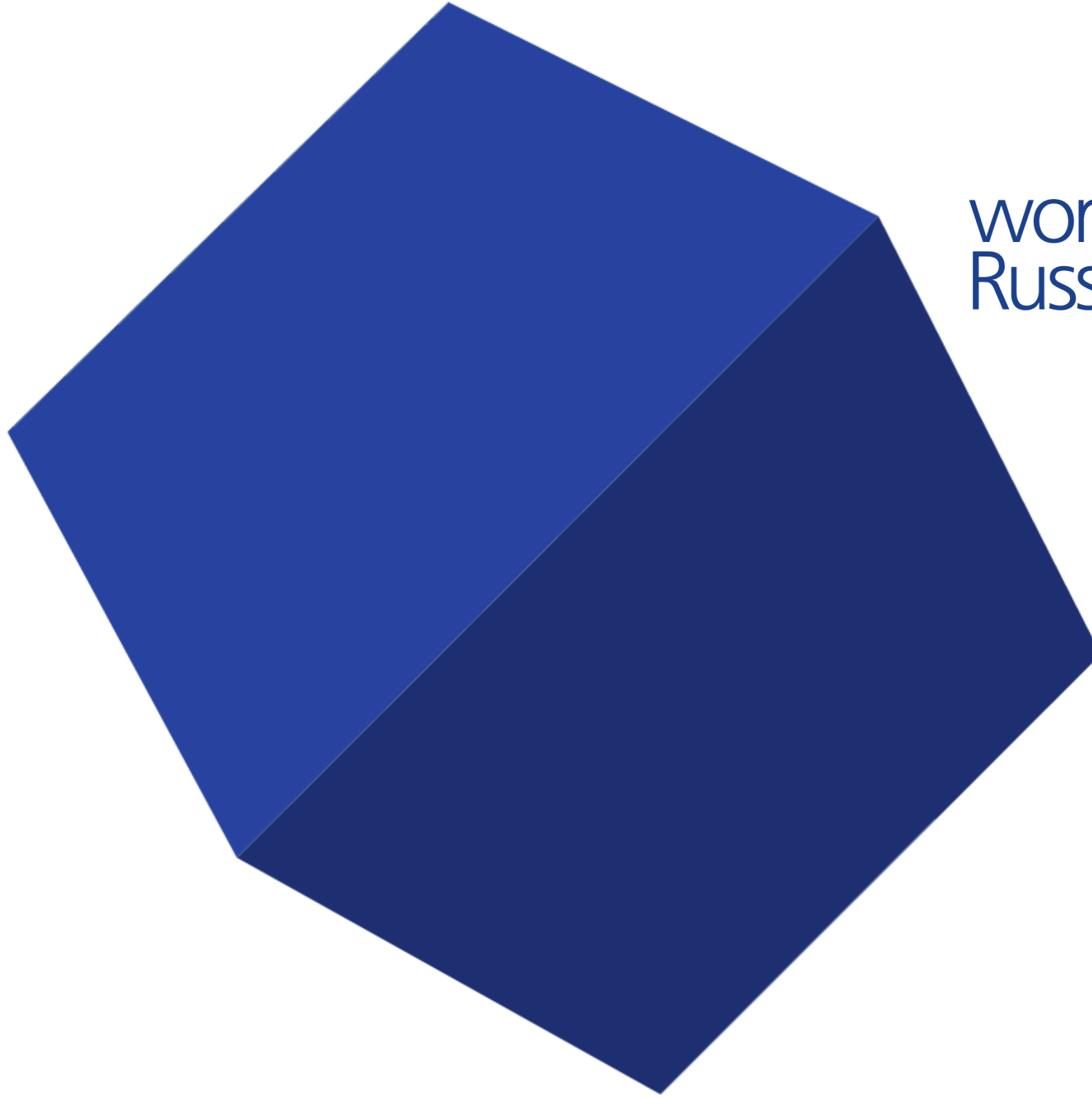


Валидация

Пройдите валидацию страницы

<http://validator.w3.org/>

Исправьте все ошибки и предупреждения



world**skills**
Russia